



PELIN TARKOITUS

"Formula corsa" on strategiapeli (ja korttipeli), jossa pelaajien on käytettävä resurssejaan parhaalla mahdollisella tavalla saavuttaakseen parhaat sijoitukset sarjassa kilpailuja ja saavuttaakseen kokonaisuudessaan parhaan pistemäärän. Yhdenkään yksittäisen haasteen voittaminen (mahdollisesti pelaten vain parhaat käytettävissä olevat kortit, jotka keräävät eniten "♣" arvoa), ei riitä, koska voittaja valitaan vasta kaikkien suunniteltujen kilpailujen jälkeen: jokaisen erän (kilpailun) jälkeen voittaja saa rekrytointikortteja ja ennen kaikkea pistemäärän loppusijoituksen perusteella (joka on ilmoitettu jokaisella "rata" -kortilla) laskettuna sen "♣" arvon perusteella, joka on käytetty pelissä (katso lisätietoja). Voittaja on siten henkilö, jolla on korkein kokonaispistemäärä lopussa tai, tasoissa oltaessa, henkilö, jolla on eniten rekrytointikortteja tai, jos tasoissa jälleen kerran, henkilö, joka on kaikissa kilpailuissa saavuttanut korkeimman "♣" kokonaisarvon.

Jokaiseen peliin voi osallistua 3–5 pelaajaa (7–99 vuotta).

VALMISTELU

Pakkauksessa on 30 "tekniikkakorttia", 30 "strategiakorttia", 9 "kuljettajakorttia", 10 "ratakorttia", 35 "rekrytointikorttia", 5 "tulostuskansiota" ja pyyhittävä tussi pistemäärien kirjaamiseen (suosittelemme pyyhkimään kaikki kirjoitukset ennen kansioiden sijoittamista pelin lopussa), noppa ja tämä ohjelehti (kahdella sivulla).

Valitse, haluatko haasteen sisältävän 5 tai useampia kilpailuja (suosittelemme 8, jos pelaat 3 pelaajan kanssa, tai vähintään 6, jos pelaat 4 tai 5 pelaajan kanssa, mutta suosittelemme kuitenkin enintään 9 - huomio: jos päätät 7 tai useammasta kilpailusta, jokaisen pelaajan on ennen pitkää hankittava "strategiakortteja", koska alussa jaetut kortit eivät riitä) ja sekoita sitten kaikki yksittäiset korttipakat ja aseta ne peitetyiksi pelipöydälle (kuljettajien korttien pakkaa lukuun ottamatta, joiden kortit voivat olla aina näkyvillä), sitten jaa jokaiselle pelaajalle 3 "tekniikkakorttia", 6 "strategiakorttia", 6 "rekrytointikorttia" (7, jos pelaat 4 tai 5 pelaajan kanssa) ja yksi "tulostuskansio" (muut käyttämättömät tulostuskansiot poistetaan pelistä), johon pelaajat kirjaavat omat "♣" arvot ja ansaitut pisteet. Jätä käyttämättömät korttipakat pelaajien saataville.

MITEN PELATAAN

Peli on jaettu yhtä moneen erään (kilpailuun) kuin alussa päätettiin pelata.

Jokaisessa erässä (kilpailussa) jokainen pelaaja nostaa vastaavasta pakasta yhden "tekniikkakortin" (aina ylimmän kortin), sitten ensimmäinen "ratakortti" paljastetaan ja näytetään kaikille. Tämä auttaa ymmärtämään, mitkä ominaisuudet ovat tärkeimpiä hyvään sijoitukseen (jokainen rata suosii enemmän tai vähemmän jarruja ja renkaita, pikemminkin kuin ilmanvastusta tai moottoria).

Tässä vaiheessa on myös mahdollista ostaa lisää "tekniikkakortti" tai "strategiakortti" (jos niitä on saatavilla ja nostamalla aina ylin kortti vastaavista pakoista), maksamalla kassalle kaksi "rekrytointikorttia" kummastakin kortista (toisin sanoen, jos pelaajalla ei ole ainakaan yhtä "rekrytointikorttia", hänen on myytävä yksi tai useampi "tekniikkakortti" tai "strategiakortti" pankille saadakseen vastineeksi yhden "rekrytointikortin". Pelaaja, joka jää ilman "strategiakortteja" ja "rekrytointikortteja", suljetaan pois sekä yksittäisestä erästä että koko pelistä).

Sitten tapahtuu jonkinlainen pilotin "arpajaiset": eli kysytään, kuinka monta pelaajaa haluaa palkata (maksamalla pankille vastaavan määrän "rekrytointikortteja") kuljettajia, jotka ansaitsevat +6 pistettä "♣" arvoa (jos pyyntöjä on enemmän kuin käytettävissä olevien kuljettajien määrä, jokainen kilpailija heittää noppaa, ja ne, jotka saavat korkeimmat arvot, saavat kuljettajat). Sitten samoin menetelmin palkataan kuljettajia, jotka ansaitsevat +4 pistettä "♣" arvoa, ja lopuksi +2 pistettä. Jokaisen pelaajan on pakko palkata jokaiselle yksittäiselle kilpailulle aina yksi kuljettaja.

Sitten kaikki pelaajat luovat oman pienen pakansa niistä korteista, joita haluavat käyttää yrittääkseen saavuttaa sijoituksen kyseisessä kilpailussa (ei ole varmaa, että kaikki haluavat voittaa sen), eli "♣" arvo, jonka he uskovat voivan mahdollistaa sen: on pakko käyttää yhtä "strategiakorttia" ja palkatun "kuljettajan" korttia (asetta se avoimesti pakan päälle piilottaen sen alle muut kortit), ja valinnaisesti nolla tai enintään 2 "tekniikkakorttia".

Aivan tässä vaiheessa itse kilpailu alkaa: jokainen pelaaja paljastaa oman "♣"-arvonsa, joka lasketaan summaksi niistä "♣"-arvoista, jotka ovat merkittyinä käytetyissä kilpailukorteissa: se, joka on "strategiassa", lisättyinä "kuljettajakortin" arvoon,





lisättyä niihin "tekniikkakorttien" arvoihin, jotka kuitenkin (vain näitä varten) on kerrottava kierroksen vaatimalla määrällä (esimerkki: "moottori 3" ja "rata", jossa moottori on "x2" = +6), plus nopanheitolla saatu arvo.

Perustuen jokaisen kokonaisarvoon "C", la lopullinen kilpailuluettelo laaditaan (tasapelin tapauksessa "tasapisteet" heittävät lisäksi noppaa), ja jokainen pelaaja merkitsee "C"-arvon omalle "tulostuskansiolleen" (mutta ei lisää nopanheittoja "tasapisteisiin"), ja saavutetut pisteet saavutettuun sijoitukseen, pelaajat saavat mahdolliset palkkiot ja sitten käytetyt "strategia" ja "tekniikka" -kortit palautetaan niihin liittyviin pakkoihin (jotka sekoitetaan uudelleen), käytetyt "kuljettajakortit" asetetaan avoimesti liittyvään pakkoihin, kun taas "ratakortti" poistetaan pelistä (kaikkien "ratakorttien" käyttämättömyys lisää jännitystä siihen, mitkä "tekniikkakortit" kannattaa omistaa).

Suosittellemme laskemaan jokaisen kilpailun jälkeen pelaajien kokonaispisteet, jotta aina olisi käytettävissä päivitetty osallistujien lopullinen luokitus.

Hyvää peliä!

PELIKORTTIEN KÄÄNTÄMINEN

STRATEGIA	STRATEGIA
TECNICA Aerodinamica Freni e gomme Motore	TEKNIikka Aerodynamiikka Jarrut ja renkaat Moottori
INGAGGIO	SITOU MUS
PILOTA	LENTÄJÄ
CIRCUITO	PIIRI
TOTALE	KAIKKI YHTEENSÄ